

Чёрный котёл

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
НАСИЛИЯ, БЕЗУМИЯ И ОБРЕЧЕННОСТИ.

Чёрный котёл

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА НАСИЛИЯ, БЕЗУМИЯ И ОБРЕЧЕННОСТИ.



Red Hedgehog

© 2014

Игра содержит элементы правил НРИ «4TOXIC», студии «Red Hedgehoc».

Автор - Михаил Кулешов
Художник - Илья Сараев
Дизайнер, корректор - Анастасия Снегова

Мы выражаем благодарность тестовым чупакабрам Максиму “Доктору” Отченашеву, Алексею “Аспиранту” Зубову, Сергею “Варвару” Дехничу.
А также Роману “Wizzard_Rick” Броницкому за терпение и поддержку.

Содержание

Вступление 2

Кровь на холсте 3
Основы создания персонажа

Кровь на асфальте 6
Основы механики

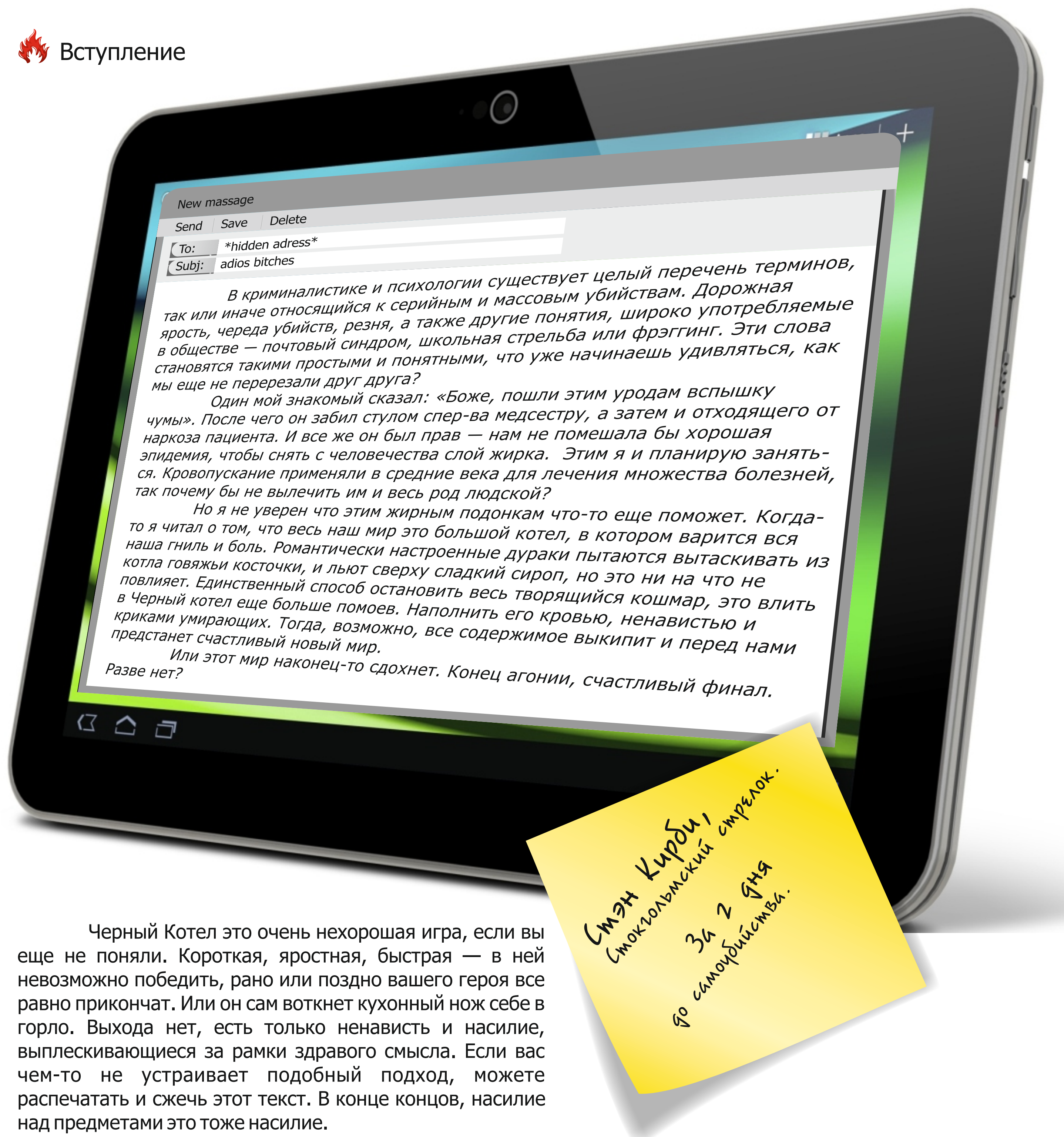
Друзья 8
Навыки командной работы

Игрушки 9
Немного о снаряжении

Мероприятия 11
Стили ведения игр

Дополнения 13
Коротко о географии
То, что поможет раскрыть личность персонажа



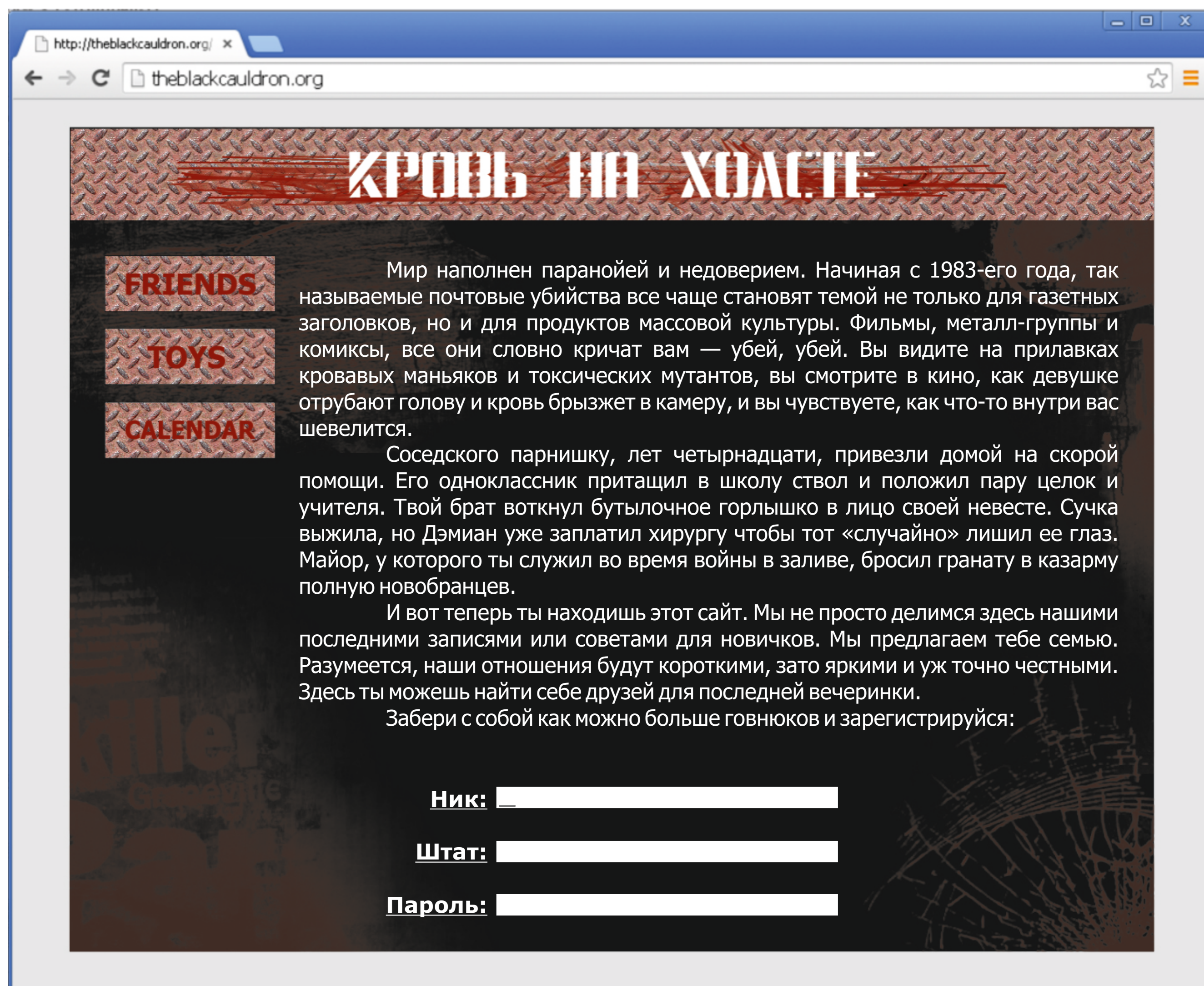


Черный Котел это очень нехорошая игра, если вы еще не поняли. Короткая, яростная, быстрая — в ней невозможно победить, рано или поздно вашего героя все равно прикончат. Или он сам воткнет кухонный нож себе в горло. Выхода нет, есть только ненависть и насилие, выплескивающиеся за рамки здравого смысла. Если вас чем-то не устраивает подобный подход, можете распечатать и сжечь этот текст. В конце концов, насилие над предметами это тоже насилие.

Вы когда-нибудь думали, что персонажи сожженных книг кричат в своих кострах, но уже не в силах вырваться со страниц? Двойная жестокость, если подумать. Вас запирают в клетке, а затем бросают в огонь.

Наша игра именно об этом. О боли, которой нет выхода, о грани, единожды переступив которую вы уже никогда не сможете улыбнуться соседке или похлопать по плечу бывшего одноклассника. Именно поэтому наша игра такая короткая, именно поэтому так быстро можно создать персонажа, и так легко увидеть, как его мозги разлетятся по асфальту.

Но хватит прелюдий. В кино злодеи всегда слишком много говорят, вместо того чтобы просто выпускать героям кишки.



Для того, чтобы создать своего персонажа для «Черного Котла» нужно совсем не много, четырех кубиков д6 и листа бумаги вполне хватит. Для игры понадобится все то же, и умение абстрагироваться. У каждого психопата, есть 4 параметра, и список табу. Вы можете выбрать сколько угодно табу, каждое дает вам как некоторые ограничения, так и некоторые преимущества. Но обо всем по порядку.

Для начала бросьте четыре шестигранных кубика. Затем распределите выпавшие значения между следующими **параметрами**:

- **Насилие**, или способности вашего персонажа к убийству и борьбе. Стрельба, рукопашный бой, попытка сбить копа машиной и даже смешивание ядов для любимой бабушки, определяются этим параметром.
- **Ненависть**, или то как много у вашего персонажа злости и упрямства. Чем больше ненависти в ком-то, тем сложнее его повалить на землю, отправить в нокаут или пристрелить из огнестрельного оружия.
- **Отчаяние**, или та мрачная решимость, что ведет персонажа по его пути массового убийцы. Этот параметр показывает, как сложно переубедить или обмануть такого человека, а также насколько он тверд в своих убеждениях.
- **Лицемерие**, или способность вашего персонажа жить в социуме, оставаться одним из тех «нормальных». Вождение машины, покупка снотворного в аптеке или обналичивание чека в банке, вот за что отвечает это параметр.

Далее во время всех проверок, вы будете бросать именно тот параметр, который ваш Ведущий определит нужным в той или иной ситуации. Не забудьте применить также и бонусы, что дают вам табу.

Вы можете выбрать сколько угодно из этого списка:



Табу

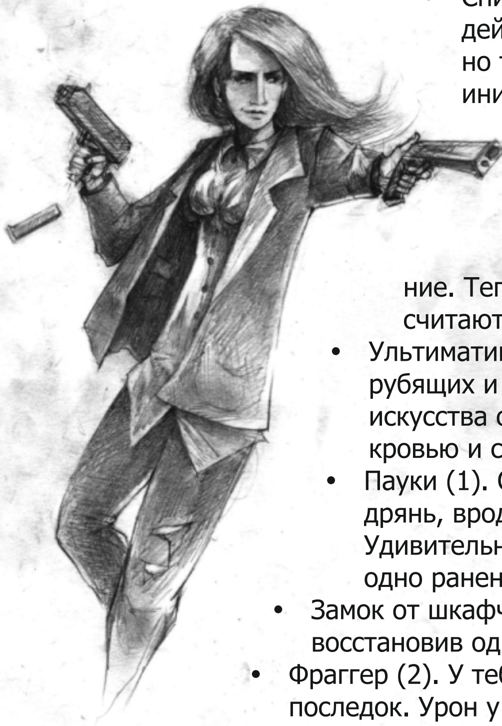
- Не использовать огнестрельного оружия. Дает бонус +2 на все проверки насилия.
- Не убивать детей. Дает бонус +1 на все проверки лицемерия.
- Не брать чужого. Дает бонус +2 на все проверки отчаяния.
- Не добивать раненных. Дает бонус +1 на все проверки ненависти.
  - Не бежать. Дает бонус +2 на все проверки ненависти.
  - Не пользоваться машинами. Дает бонус + 1 на все проверки насилия.
  - Не брать у мертвых. Дает +1 на все проверки отчаяния.
  - Не убивать тех безоружных. Дает бонус +2 на все проверки лицемерия.

Финальным штрихом будет выбор одного или двух «**гвоздей в голове**». Это не просто некая больная одержимость или болезненная фиксация на чем-то, это целый ритуальный рисунок на черепе вашего психопата. У каждого гвоздя есть цена, у каждого персонажа есть что-то вроде двух свободных очков. Можно взять два маленьких гвоздика, можно один большой.

Гвозди в голове



- Дэнни (1). Так зовут твое любимое оружие. Ты получаешь штраф минус один, на все проверки насилия без Дэнни, зато эта сучка гарантированно наносит на одно повреждение больше во всех ситуациях. Ноль плюс один, правда, равен нулю, такая вот херовая арифметика.
- Любимый цвет (1). Допустим зеленый. Или серый. Не важно. В общем, когда ты видишь свой любимый цвет ты бросаешься как бык на тряпку. Киноафиша, блузка секретарши, что угодно. Нужно пройти проверки лицемерия, чтобы не атаковать. Тем не менее, ты не можешь промахнуться по своему любимому цвету.



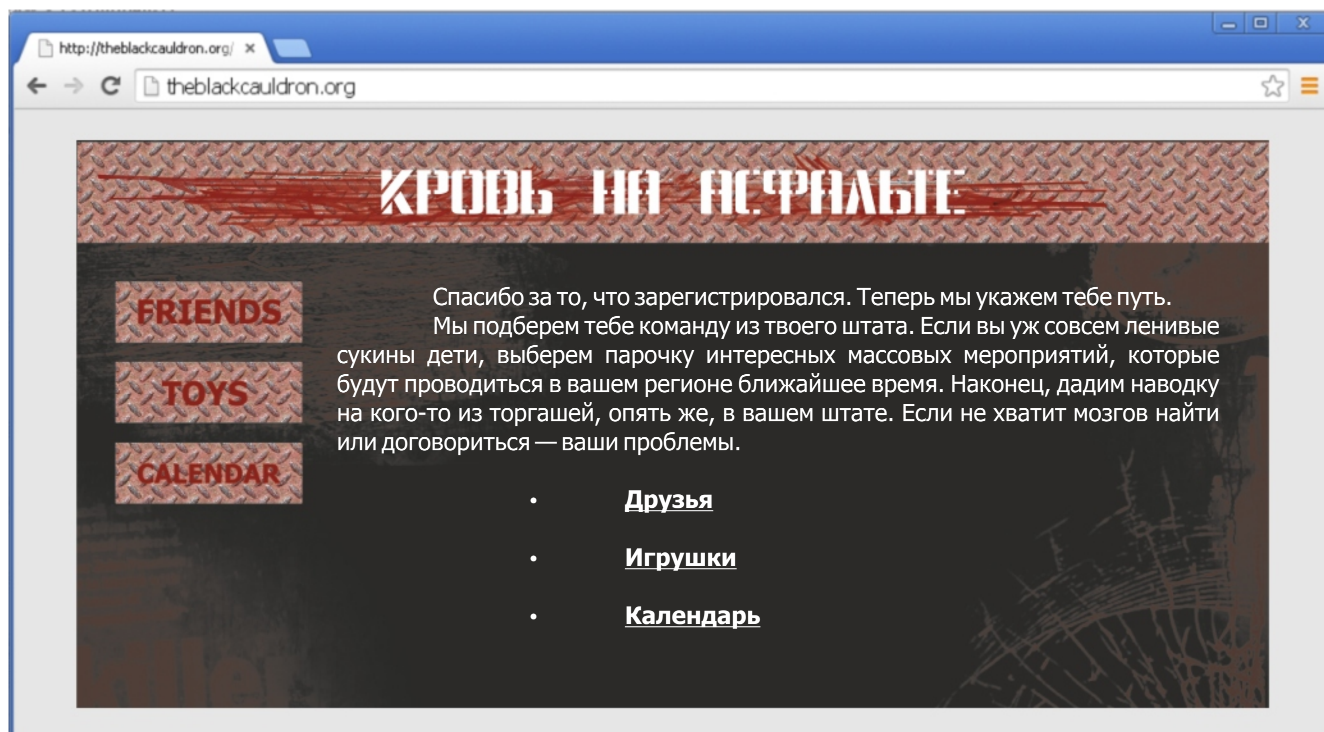
- Спиды (1). Ты обдолбан этими новыми химическими наркотиками, и действуешь со звериной скоростью и силой. Это однажды прикончит тебя, но ты ведь и так планировал сдохнуть сегодня? Ты всегда первый по инициативе, но как только на стол одновременно лягут три единицы, ты двинешь кони.
- Храм Любви (1). Ты знаешь что любовь всегда должна идти рука об руку с насилием. Ты должен хотя бы прикоснуться к каждому трупу на своем пути, и обязан поцеловать умирающего на прощание. Теперь все значений на бросках лицемерия после «Блек Джека», также считаются «Блек Джеком».
- Ультимативный потрошитель (1). Тебя прет от острых, колющих, режущих, рубящих и других прекрасных ранений. Пушки имеют право на жизнь, но для искусства они не пригодны. Каждый раз выпустив кому-то кишки и насладившись кровью и смерти вблизи, ты получаешь еще одно действие в это раунде.
- Пауки (1). Они милые, не правда ли? Ты любишь пауков, ну или еще какую-то дрянь, вроде личиночек или дохлых воробьев. В твоем кармане даже один есть. Удивительно, но съедая такого ты чувствуешь себя лучше и восстанавливаешь одно ранение.
- Замок от шкафчика (2). Внезапно, один раз сдохнув, ты сможешь подняться на ноги, восстановив одно ранение. Никаких объяснений, и всего один последний шанс.
- Фраггер (2). У тебя есть граната. Всего одна, так что рекомендуем оставить ее на последок. Урон у этой херни просто немыслимый, она точно унесет с собой каждго, кто попадет в радиус действия. Не потрать ее на какую нибудь ерунду.

Наконец нарисуй рядом четыре квадратика, это столбик твоих ранений. Подпиши сверху вниз, напротив каждого:

- ☐ Зацепило (-1 кубик на все проверки).
  Пулевые ранения, порезы, кровотечение.
- ☐ Ранило (-2 кубика на все проверки).
  Выпущенные кишки, размолотые кости.
- ☐ Почти труп (-3 кубика на все проверки).
  Кровавый след как плащ, алый туман в глазах.
- ☐ Сдох.
  Лежишь и мечтаешь умереть до приезда скорой, чтобы не гнить в тюрьме.

И вот собственно можно начинать игру.





Сейчас мы расскажем вам о механике «Черного Котла», и вы можете начинать игру. Надеюсь, не стоит напоминать что для игры нужны Ведущий и хотя бы два игрока. Первый (Ведущий) играет за весь окружающий мир, остальные (игроки) ведут своих психопатов по пути насилия и массовых убийств.

Броски. Для каждой проверки используется дайспул, основанный на необходимом в данной ситуации параметре. Сложив все бонусы и штрафы, вы бросаете столько кубиков, сколько в итоге получилось. После чего сверяетесь с таблицей сложности.

- **6** - Успех, необходимый для простого действия.
- **12** - Успех, необходимый для обычного действия, или простого действия в напряженной ситуации.
- **18** - Успех, необходимый для сложного действия, или обычного действия в напряженной ситуации.
- **21** - Ультимативный успех, Блек Джек.
- Неудача. Меньше небходимой сложности или больше 21-ого.



Более того, каждый персонаж в рамках одного раунда бросает свои кости, и до конца раунда кости не покидают игрового стола.

Некоторые комбинации чисел, лежащие на игровом столе инициируют некоторые «случаные» события. Сработать может только одно событие за сцену.

- **Двойка** (1-1, 2-2, и т.д.). Полиция приедет быстрее на один раунд.
- **Тройка** (1-1-1, 2-2-2 и т.д.). Скорая приедет быстрее на один раунд.
- **Двойка и Тройка**. Я думаю тут и так понятно.
- **Каре** (1-1-1-1, 2-2-2-2, и т.д.) Кто-то из гражданских достает оружие.
- **Стрит** (1-2-3-4, 3-4-5-6 и т.д.) Особые отряды приезжают быстрее на один раунд.

После того, как кто-то из психопатов устраивает пальбу или убивает кого-то на глазах прохожих (стоит пройти проверку лицемерия, чтобы пришить кого-то незаметно, разумеется, не при попытки скрытно выстрелить из дробовика) Ведущий может решить, а лучше если он сам бросит кубики, на то как отреагируют полиция и скорая. Если проверка будет успешной, он должен положить рядом с собой счетчик раундов — 1д6.

Чем ближе зона беспорядков к отделению полиции или ближайшей больницы, тем скорее та или иная служба явится. Особые отряды среагируют в случае сильных беспорядков и массовых убийств. Их появление также отслеживается счетчиком раундов.

И, наконец, подсчет урона. Чтобы попасть из пушки в кого-то случайного, или ударить ножом не ожидающего того человека, или просто палить по толпе хватит и простого успеха. Это нанесет случайной жертве одно ранение.



Чтобы попасть в бегущего человека, или ранить сопротивляющегося, нужен будет обычный успех. Он нанесет или одно ранение (если цель была обычной), или два, если цель была сложной.

Чтобы попасть в спрятавшегося за машиной копа, или ударить ножом человека, умеющего обращаться с оружием и своим телом, нужно выбросить минимум 18. Расчет урона, думаю, понятен. Три раны легкой цели, две обычной и одна сложной.

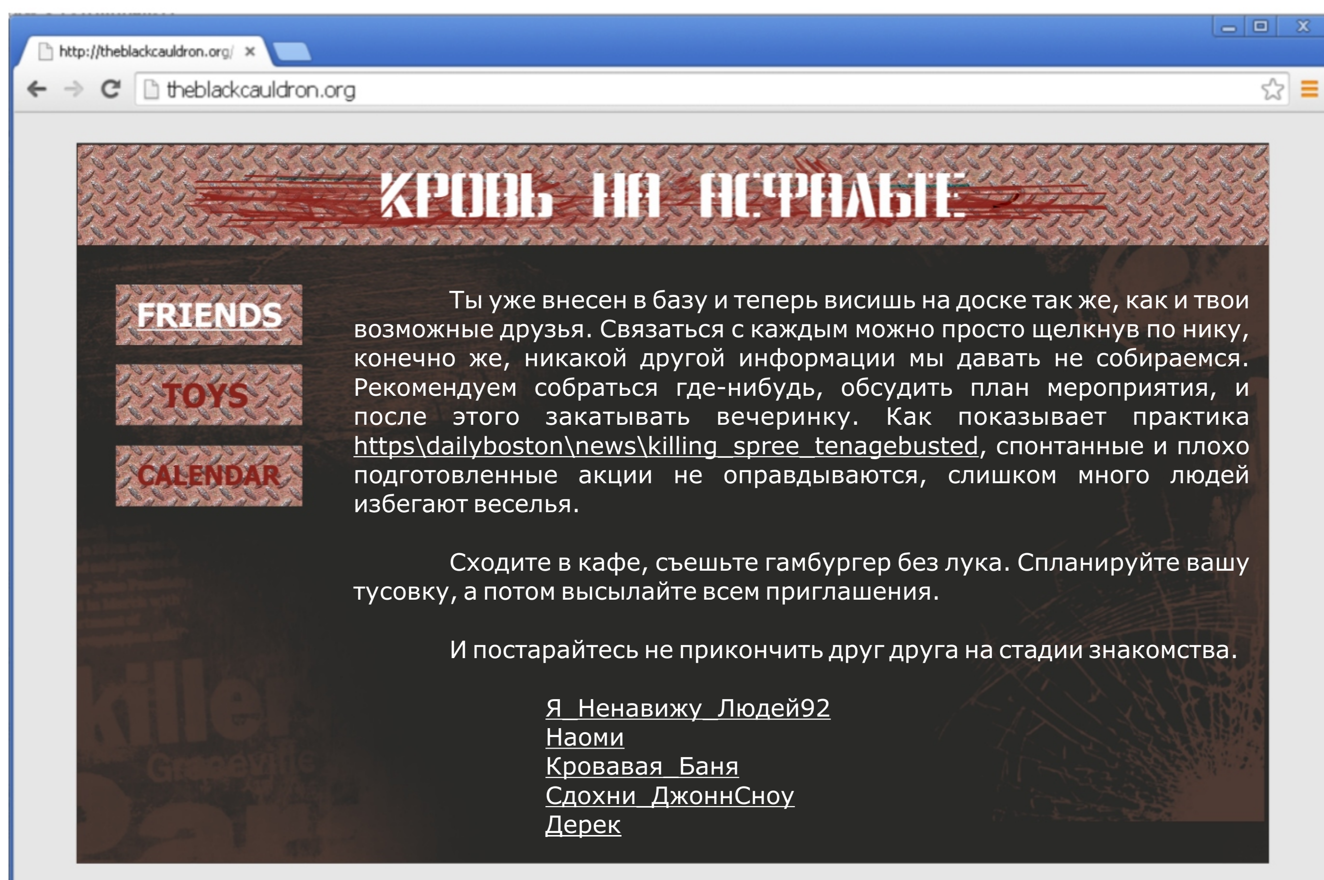
Ультимативный успех наносит 4 урона всегда, какой бы крутой цель ни была.

Урон можно свободно распределять по целям, при условии что ни одна цель по своей сложности не выше заявленного успеха.

Оружие также дает бонусы или штрафы на урон, также как бонусы и штрафы на некоторые параметры. Список ниже, и в общем это все что нужно для игры.

Точно так же дела обстоят с ситуацией, когда копы или другие засранцы пытаются достать вас. Нужно всего лишь совершить бросок ненависти, чтобы узнать, как много урона вы получили. Система зеркальна. Ультимативный успех позволяет вам остаться целым даже под пулями спецназа. Провал означает, что вы схлопочете пулю даже от неподготовленного деревенщины. А вот специальные подразделения вас просто размажут (нанесут 4 единицы урона).

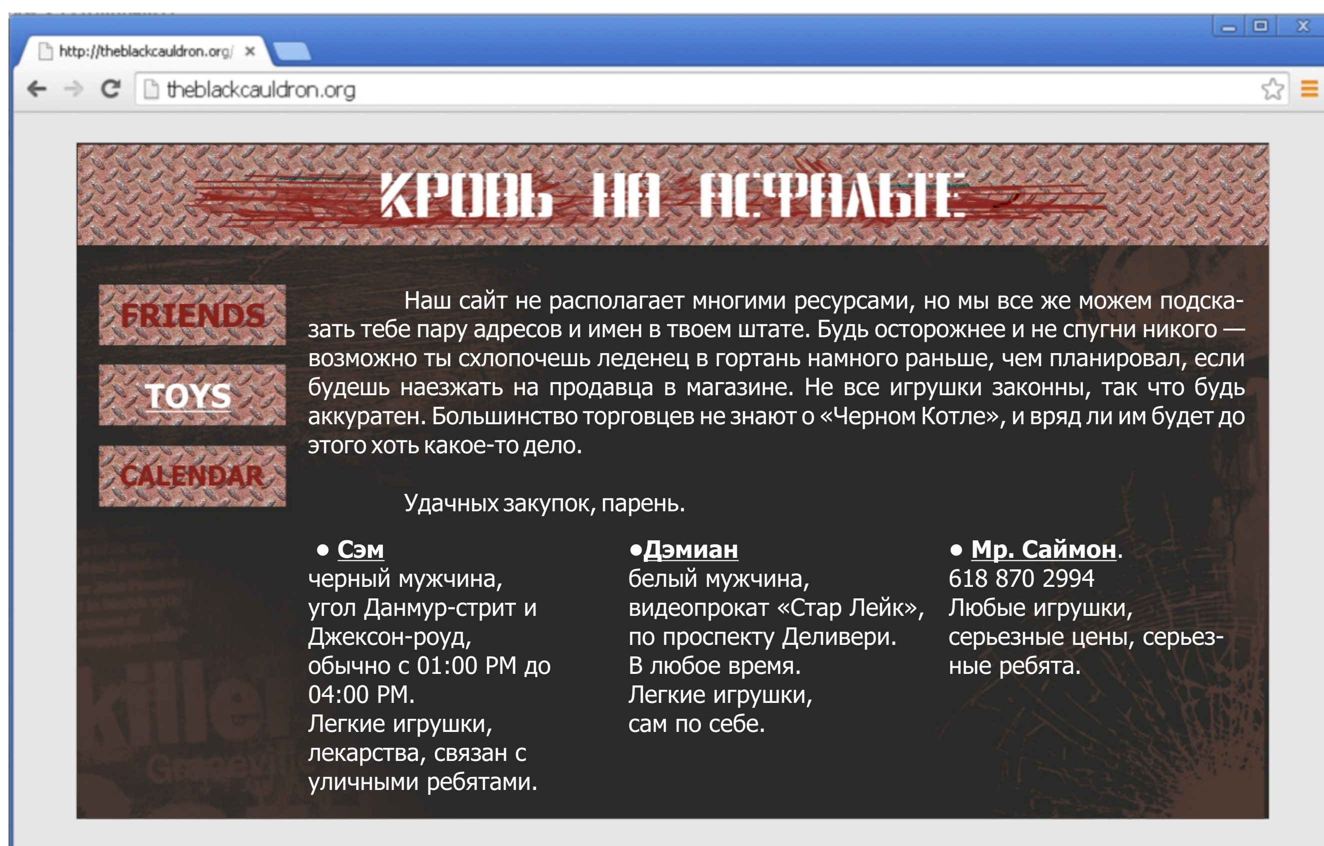
Мы также рекомендуем вашему Ведущему нарисовать карту города, или скачать ее, но вы вольны делать что хотите. Можете даже сражаться с армией зомби, или устроить детективную сессию и расследовать деятельность сайта «Черный Котел».



Только от вашего Ведущего зависит структура игры и ее сценарий, вы можете начать уже сработанной командой, и тогда впереди будут лишь выстрелы, трупы и взаимопонимание. Можете начать одиночками, сведенными сайтом, и вы получите отличные сцены, наполненные драмой и опасностью. Можете и вовсе начать сокамерниками, после неудачной «вечеринки», устроив жесткое и камерное шоу в поиске виноватых.

Конечно же, все это можно опустить и просто выйти на улицы убивать людей. Однако в качестве примера, мы хотели бы предложить вам пересмотреть фильм Джоэля Шумахера «Falling dawn», в русском переводе он назывался «С меня хватит», 1993 года. Одна из сцен, где Ди-Фенс знакомится и общается с торговцем нео-нацистом, очень показательна. Примерно такой может (но не обязана) быть сцена знакомства партии в «Черном Котле». И примерно так же она может закончить-ся.

Отношения у ваших психопатов могут самые разные — от слаженных действий ветеранов войны, возненави-девших собственное государство, до вакханалии нескольких безумцев, не всегда четко понимающих где свои, а где чужие. Атмосфера внутри команды, это примерно треть атмосферы всей игры в целом.



Список оружия, который вы можете использовать в своей игре не такой уж и большой. Фактически мы даем вам лишь типы оружия, и не расписываем преимущества того или иного ствола. Если вашему Ведущему и вам это интересно, что ж — тогда перестрелки будут еще более разнообразными и реалистичными. Если нет — просто пользуйтесь тем списком, что предоставлен ниже.

Как уже было сказано, граната в игре может быть всего одна. Это нечто вроде ультимативного оружия. Количество остальных игрушек не ограничено. Конечно же, если Ведущий посчитает это важным, некачественные стволы, купленные у уличных банд могут и клинить и выходить из строя. Он может назначить на это к примеру пару единиц.

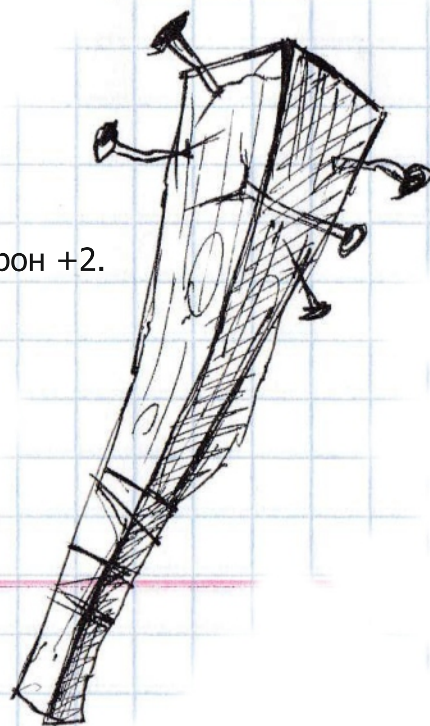
Для того чтобы скрыть ствол под одеждой или даже за спиной (за откровенно глупыми заявками обычно следует штраф) нужно всего лишь пройти проверку Лицемерия.

Чтобы спрятать нож от полицейского много ума не надо, а вот для того чтобы выдать себя за лесоруба, шастая с бензопилой по городу, нужен талант.

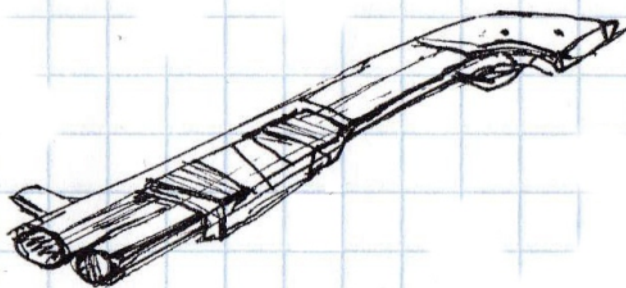


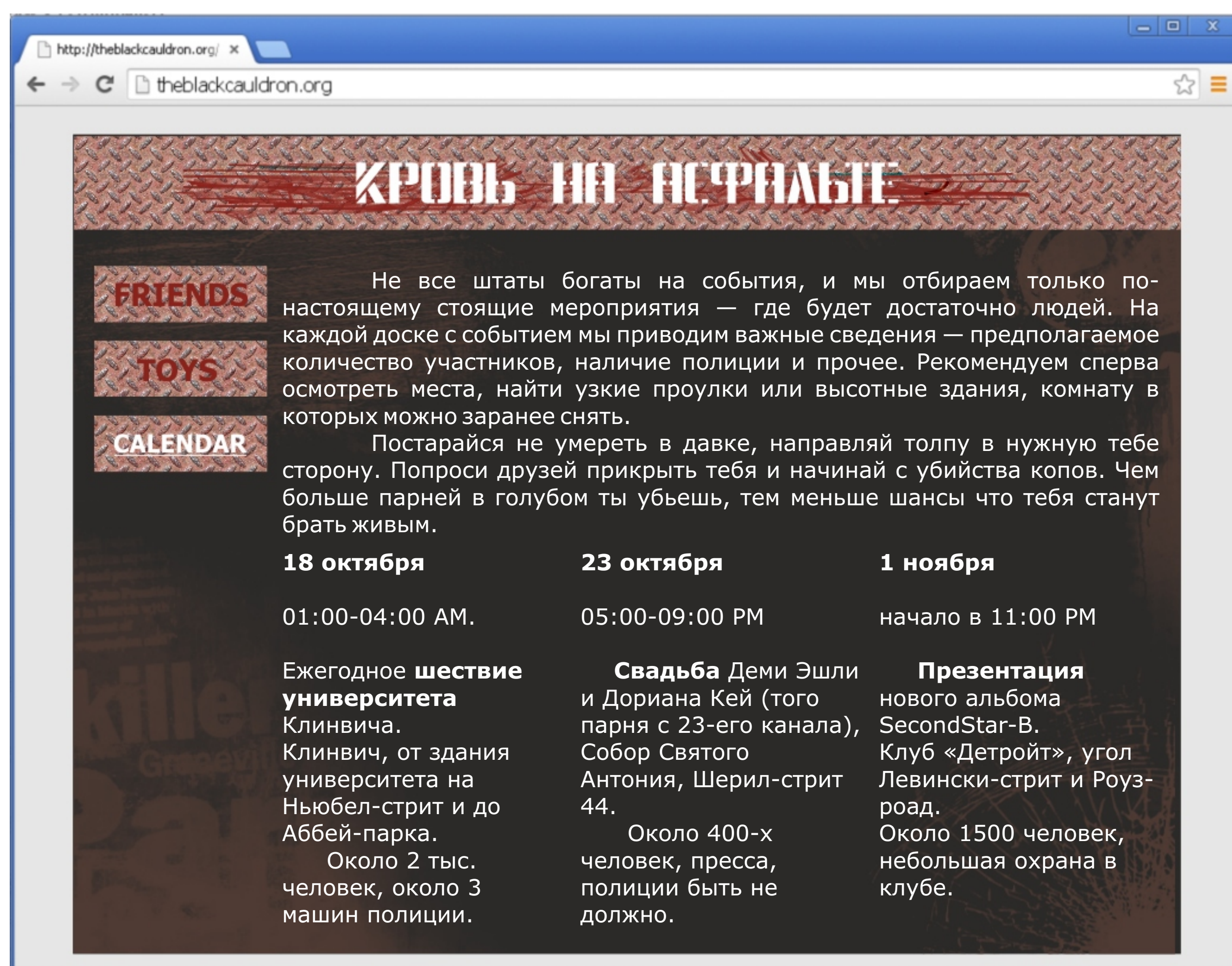


- **Нож**. Лицемерие +2, урон -1.
- **Топор**. Насилие +1.
- **Бензопила**. Ненависть +1, Лицемерие -2, Урон +1.
- **Пистолет**. Лицемерие +1.



- **Дробовик**. Урон +1, Лицемерие -1.
- **Штурмовая Винтовка**. Урон +2,   Лицемерие -2.
- **Снайперская винтовка**. Насилие -2, Лицемерие +1, Урон +2.
- **Граната**. Урон +4, Насилие +1, Ненависть +1.





Самым сложным для вашего Ведущего, возможно, будет написать сценарий, чуть более сложный чем «все приходят в банк, статы охраны тут, статы полции тут, все умерли». Тем не менее, это вполне возможно — такие ленты как «Falling dawn», «Rampage» и «Rage» (по повести Стивена Кинга), доказывают это и наглядно демонстрируют.

Вариантов может быть множество, от камерной истории в одном помещении, до крестового похода против лицемерия и желчи, напитавших современный мир. Для начала, стоит обсудить с Ведущим и другими игроками, то, в какую именно историю вы хотите поиграть. Для примера, мы можем предложить следующие варианты:

• Драма. Серьезная история, сконцентрированная по большей части на внутренних мирах героях и на проблемах, которые заставили их взять в руки оружие. Много отыгрыша, не много сражений.

• Боевик. История не о том, почему, а о том как. Много выстрелов, погонь, осад и жестокие попытки прорваться через кордоны полиции. Для токой игры, Ведущему возможно понадобится карта целого города.

• Триллер. В такой истории важно ощущение неминуемой и постоянно растущей опасности. Герои загнаны в угол, они возможно пытаются перестать убивать, но Черный Котел уже готов выварить их кости.

Или, можно использовать другую систему, деляющую игры не столько по направленности, сколько по целевой аудитории.

• Блокбастер. Интересная и захватывающая история, где все летает, светится и искрится. И взрывы, разумеется. Идеальный вариант — блокбастер-боевик, но и в других сочетаниях работает хорошо. Максимум красивого псевдо-реализма, запоминающихся героев и обязательный антогонитс герой, вроде старого копа.

• Артхаус. История, максимально сфокусированная на собственной идее, призванная рассказать что-то, и не слишком нуждающаяся в красивостях. Почти все герои таких историй несут в себе какое-то послание, и не следует загружать подобную игру перестрелками или «сцена резни №3, чтобы сбавить напряжение».

• Категория B. Жесткая и самобытная история, не ограниченная какими бы то ни было рамками. Подобные игры могут наполнены не реалистичными образами, вовсю использовать старые клише и штампы и прочее. Такая история может позволить себе и социальную сатиру и бездумный угар.

Конечно же, перечисленные варианты это отнюдь не все. Ваш Ведущий, или один из игроков может предложить и свое видение каких-то историй «Черного Котла». Главное, чтобы игра приносила вам удовольствие.

В конце концов, вы ведь варитесь в этом черном котле.

Приятной игры!



Дополнительные правила и небольшие расширения, которые могут сделать вашу игру еще интересней и опасней, приведены ниже. Никто не обязан следовать им, но возможно некоторые «фишки» вам понравятся.

Штаты

Возможно, ваши психопаты устроят кровавую расправу не в некоем условном городке, а в полнее себе реально существующем – с картой местности, загруженной через интернет и распечатанной. Реализм не сделает вашу игру хуже (как впрочем, и не гарантирует плохому Ведущему успеха), и это только ваш выбор – ограничиться ли условностями, или напротив, вдохнуть немного правдоподобности в вашу игру. Для тех, кто выбрал последнее, есть небольшая уловка. Местом действия «Черного Котла» являются Соединенные Штаты Америки, как логово зла, нетерпимости и насилия. Так вот, система «полиция – скорая помощь - особые войска» может меняться каждый раз, в зависимости от того штата, где вы находитесь. К примеру, в одних местах легализовано оружие, в других копы избалованны тихой жизнью. Приведенные нами примеры могут отдавать клюквой, но на то они и примеры.

- **Техас**. В этом штате ваши психопаты вполне могут наткнуться на вооруженное сопротивление, случайный смельчак может быть вооружен пистолетом, а если устроить пальбу рядом с частным сектором, то можно получить и заряд дроби в спину.
- **Мэн**. В этом темном и лесистом штате вашим психопатам противостоят как более обученные копы (они стреляют также хорошо, как и особые войска), так и дикие животные. Последние могут заменить случайного смельчака, если дело происходит в спальных районах. За пределами города, они заменяют еще и скорую помощь.
- **Вашингтон**. В этом центральном и наполненном паранойи штате, все службы приезжают раньше на один ход, а особые войска также с вероятностью 50% (чет-нечет) могут заменить скорую помощь.
- **Массачусетс**. В этом туманном прибрежном штате, воспетым Лавкрафтом, все еще чувствуется запах безумия и страха. Ведущий может свободно использовать галлюцинации и голоса, в игре по Массачусетсу.
- **Аляска**. В этом холодном и не гостеприимном штате, сама природа против психопатов. На открытом воздухе, случайный герой заменяется обморожением и ранением на 1. Чем лучше экипирован психопат, тем дольше у него ходов до обморожения.

Раскаяние

Возможно, ваши психопаты увидят или совершат нечто такое, что не впишется даже в их безумную, лицемерную и больную систему ценностей. Тогда, вполне возможно, персонаж может захотеть раскаяться и вернуться к нормальной жизни. К сожалению, это намного тяжелее, чем кажется. Нельзя просто убить несколько человек, а потом вернуться к вечерним посиделкам в баре. И мы имеем в виду даже не закон. Психопаты, решившие раскаяться должны столкнуться с противником внутри своей же головы.

Противостояние между раскаянием и неприятием раскаяния может иметь разные формы. Мы предлагаем три вида подобного «противостояния», но Ведущему предстоит самому решить – какой вариант более уместен. Помните, что чем больше злодеяний совершил психопат, тем сложнее ему будет выйти победителем из противостояния с самим собой.

- Полностью внутренне. Противостояние внутри головы героя, может быть как диалогом Ведущего с персонажем, так и просьбой ведущего составить внятный монолог от лица персонажа. В любом случае, аргументированность и яркость высказываний – путь к раскаянию.
- Внешневнутреннее. Противостояние, наподобие тому, что вы могли видеть в «Красном Драконе». Патологическая ненависть персонифицируется в некий образ, с которым персонажу предстоит сразится. Это может быть как банальная воображаемая драка, так и внутренний спор наподобие того, что описан в полностью внутреннем противостоянии. Разница в том, что когда персонаж ведет беседу сам с собой, Ведущий в образе темной стороны нейтрален и объективен. Персонифицированная же патология коварна, способна на обман и не хочет проигрывать.
- Полностью внешнее. Идея раскаяния трансформируется в некий поступок, поиск Святого Грааля, за которым последует спасение. Это может быть как спасение заложников, так и уничтожение виновника - предположим, нечестного босса, уволившего психопата или бывшего мужа, по чьей вине погиб сын персонажа. Никто не запретит в качестве Грааля поместить и материальный предмет, к примеру отцовский охотничий нож.

Исповедь

Ни один серийный убийца не может чувствовать себя полностью выполнившим свою миссию без исповеди. Вспомните, даже Памела Вурхиз в конце первой «Пятницы» вышла к последней выжившей девушке Эмми, и поведала ей свою историю. Что говорить о более социализированных психопатах, вроде тех, что вы могли видеть в «Телефонной будке» Джоэля Шумахера или «Ярости»?

Исповедь необходима большинству убийц – для кого-то это способ привлечь к себе внимание, для кого-то желание вызвать жалость, понимание или сочувствие, для кого-то – еще один шанс, который убийца дарит своим жертвам. Помните, любой маньяк желает чтобы его поймали. Более того, самим фактам убийств, психопат пытается сказать что-то, донести некую мысль. Маньяк, насилующий и убивающей молодых девушек, хочет объясниться со своей давно умершей матерью, а расстреливающий людей на улицах клерк, требует, чтобы государство наконец-то обратило на него внимание.

Игромеханически в Исповеди нет никакого смысла. Это всего лишь еще один способ вдохнуть жизнь в вашего персонажа. Что по-настоящему важно, это чтобы ваш убийца имел возможность высказаться, поведать жертвам о том, почему они истекают кровью. Иначе, возможно, он останется просто No_name_psycho_13. Даже плохие парни этого не заслуживают.

Герои

Быть может ваш Ведущий решит, что простого «гражданский хватает ствол» недостаточно для выпавшего на кубиках Каре. Или ему покажется, что намного интереснее сделать не безымянного гражданского, а настоящего героя - антагониста. В конце концов, если ваш стиль игры это позволяет, он может включить в игру босса. Каким образом это лучше сделать, мы сейчас расскажем.

Герои куда более живучи, чем обычные копы, или даже убийцы. Не просто потому что они плохие парни (Ведущий может подсунуть вам и такого же психопата-убийцу, как и вы), а потому что их вера в праведность своих поступков буквально питает внутренние резервы. Распишите ему такой же столбец здоровья, что и у персонажей игроков, или при желании добавьте еще кубик-два.

Герои имеют такие же характеристики, что и психопаты, поэтому во всех столкновениях вам придется совершать встречные броски. Студия "Red Heghehoc" терпеть не может встречные броски, но в этом случае они необходимы – и как символ противостояния, и как игромеханическая деталь. К примеру, если теперь предстоит не просто совершать бросок Насилия, против героя, а сверять его с броском Ненависти, у противника. В случае успеха последнего, Урон уменьшается на один. Конечно же, если персонаж провалил свой чек Насилия, урона и вовсе нет.

Также, Ведущий может придумать свои Табу и Гвозди, для героев, если хочет сделать их максимально индивидуальными.

Опциональное правило: во время дуэлей психопат (или группа психопатов) – герой, можно изменить систему случайных событий. В таком случае лучше считать так:

- **Двойка** (1-1, 2-2, 3-3 и т.д.) – герой совершает внеочередную атаку, или другое действие на выбор Ведущего.
- **Тройка** (1-1-1, 2-2-2 и т.д.) – герой случайно обнаруживает новое оружие, лучше того что у него есть. Психопат узнает об этом в тот же раунд (звук разбитого стекла, у пожарного стенда или перезаряжающегося ружья).
- **Двойка и Тройка** – думаю понятно.
- **Каре** (1-1-1-1, 2-2-2-2 и т.д.) – что-то взрывается, или полиция открывает огонь по зданию – в общем, вмешивается третья сила, заставляющая и героя и психопата пройти проверки Ненависти, чтобы не получить урон.
- **Стрит** (1-2-3-4, 2-3-4-5 и т.д.) – полиция появляется без учета счетчика раундов (местный патруль заглядывает на шум, патрули отмеченные счетчиком все еще движутся, как обычно).

